



ユーザーズマニュアル

作成者: 清水 秀一

2024.2 第60版

- ・本プログラム及びユーザーズマニュアルを個人的使用以外の目的に無断で複製・改変することはできません。
- ・本プログラムは1台のマシンに1ライセンスが必要です。
- ・本プログラム及びユーザーズマニュアルの内容は、予告無く変更等が行われることがありますのでご了承下さい。
- ・本プログラムの作成に当り、静岡県ソフトボール協会記録委員会 特別顧問 本間展男氏及び、事務局長 八木美代子氏にご指導いただきました。

Windows 7 / MS-Excel / MS-Outlook は、米国マイクロソフト社の登録商標です。
その他、記載されている会社名、製品名は各社の登録商標または商標です。

目次

第1章 SlingShotについて	5
SlingShotの概要	5
著作権.....	5
免責事項.....	5
システム動作環境	5
インストール方法	5
アンインストール方法	5
ライセンス体系	6
ユーザー登録	6
ライセンスの移動・共用	6
ライセンスの移動.....	6
ライセンスの共用.....	7
ライセンスの取得	7
MS-Outlookがインストールされている場合	7
MS-Outlookがインストールされていない場合	7
ユーザー登録.....	8
第2章 SlingShotの操作	9
大会前の準備	9
試合前の準備	9
SlingShotの起動	9
実行モードの選択.....	9
「Windmill」データベースの読込み.....	9
タイブレーク形式の設定	9
試合番号入力	9
タイブレーク開始イニングの設定	10
対戦チームの設定	10
打順の入力.....	10
試合開始と終了.....	10
試合開始.....	10
試合中断と再開	11
サスペンデッドゲーム	11
試合終了	11
サスペンデッドゲームの再開.....	11
手順	11
SlingShotの終了	11
第3章 記録の入力.....	12
制限事項.....	12
手順概略.....	12
投げ方の設定	12
打ち方の設定	12

投球の入力	12
守備記録の入力.....	13
打撃記録の入力.....	14
アウト.....	14
野手選択・失策出塁.....	14
安打・長打	14
犠牲バント	14
犠牲飛球.....	15
四球	15
死球	15
三振	15
妨害・その他.....	15
打撃妨害	15
走塁妨害	15
守備妨害・不正打球	16
走塁記録の入力.....	16
盗塁	16
進塁	16
アウト.....	16
打者・イニングを進める	16
記録の訂正.....	16
タイブレークの走者	17
テンポラリーランナー（TR）	17
打順違い等の処理.....	17
打者と走者の関連プレー	17
交代.....	18
リプレースメントプレーヤー（RP）	18
テンポラリーランナー（TR）の代走.....	18
1 打席に複数の投手が与四球に関与した場合	18
試合情報・記録4号の編集	19
試合情報の編集.....	19
記録4号の編集.....	20
勝/負投手の入力	20
自責点の入力	20
通算成績の入力	20
手順.....	20
戦評の入力.....	21
記録速報・Play By Play の作成	22
出力言語の設定	22
出力先の設定.....	22
出力タイミングの設定	23

出力用紙の設定	23
印刷・PDFファイル出力時の留意事項	23
記録速報・Play By Play の出力言語等の設定	23
試合経過・結果等のホームページ更新	23
データ転送の設定	23
今回記録・新記録編集用データファイル	24
守備位置別記録データファイル	24
第4章 リプレー	24
手順	25
第5章 データの転送	25
手順	25
第6章 ショートカットキー操作	26
試合中の画面モード	26
記録入力モード	26
打順表修正（交代入力）モード	26
モードの切替え	26
ショートカットキー一覧表（記録入力）	27
ショートカットキー一覧表（打順表修正）	28
第7章 タッチペン等での操作	29
3ボタンモード（デフォルト）	29
左クリック1モード（キーボード併用）	29
左クリック2モード	29
オンスクリーンキーボードの起動	29
第8章 タブレット型PCの画面設定	30
第9章 その他	31
記録訂正事例	31
安打の方向	33
DP・FPが兼務状態から兼務解除しての交代	34
DPがFP以外の守備を兼務した状態で、兼務を解除しFPが代打（代走）の場合	34
DPがFPの守備を兼務した状態で、兼務を解除し新しい選手が守備に就く場合	34
FPが打撃を兼務した状態で、兼務を解除し新しい選手が代打（代走）の場合	34
リプレー・サスペンデッドゲーム再開時の記録集計	34
出場試合	35
戦績表の書式	35
初回起動について	36

第1章 SlingShotについて

SlingShotの概要

SlingShot は、ソフトボールの試合進行に合わせ画面操作することにより、種々の記録を収集し、試合終了後にソフトボール記録集計システム「Windmill」(*1)のデータベースファイルに記録を転送します。

*1:「Windmill」は(公財)日本ソフトボール協会が著作権を保有しています。
本プログラムは(公財)日本ソフトボール協会とは一切関係ありません。

著作権

本プログラムの著作権は、清水 秀一が保有します。
本プログラムには、アドバンスソフトウェア株式会社の著作物である「ExcelCreator 2016」を再配布条件に基づき使用しています。
アドバンスソフトウェア株式会社の著作物は、バックアップの目的以外では一切の複写を許可しません。

免責事項

作者は本プログラムの完全性を保証するものではありません。
本プログラムの使用により、どのような結果をもたらそうとも、作者は一切責任を負いません。
ユーザーご自身の判断でご使用ください。
ソフトボール記録集計システム「Windmill」の変更により、本プログラム及び収集した記録が利用できなくなる危険性があります。

システム動作環境

OS	Windows 7 以降 (日本語版)*1 ※.NET Framework 4.5 が必要です。
表示装置	画面サイズ10インチ以上を推奨します。*2
ポインティングデバイス	3ボタンマウスが必要です。
関連ソフト	MS-Excel 2010以降 (任意) MS-Outlook 2010以降 (任意) ソフトボール記録集計システム「Windmill」(任意) PDF 閲覧ソフト Adobe Reader 他 (任意)

*1:Windows 10 Mobile 及び Windows 10 S モードではインストールできません。

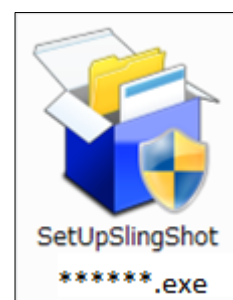
*2:タブレット型PCの場合は、「[第8章 タブレット型PCの画面設定](#)」をお読みください。

一般的なパーソナルコンピュータ(PC)は防塵・防滴対策が十分に施されていません。従って屋外で使用した場合は、極端に寿命を縮める危険性があります。屋外で利用される場合は、環境に適した PC の使用を推奨します。

インストール方法

インストールには管理者権限が必要です。

- 配布されたメディアをセットした後、Windows のエクスプローラーでメディアの中にある「SetUpSlingShot*****.exe」をダブルクリックします。(「*****」はファイル作成日付)
- 以下ガイダンスに従ってセットアップを行います。



アンインストール方法

アンインストールは、コントロールパネルの「プログラムと機能」から行なってください。
「プログラムと機能」で「SlingShot」を選択し、『アンインストールと変更』ボタンをクリックすることで削除することができます。

アンインストールを実行しても、本ソフトウェアをインストールしたフォルダーは残りますので、再インストールする可能性がなければ、手作業で削除してください。**(フォルダーを削除することにより、ライセンス情報は失われます。)**

ライセンス体系

本プログラムの試用期間は最初の起動から約30日間です。継続して使用するにはユーザー登録が必要です。

1台の PC に1ライセンス必要です。(1ライセンスで複数の PC を、同時に稼働することはできません。)

本プログラムを USB メモリ等の Read/Write 可能なメディアで作者から直接取得した場合、ルートフォルダーにライセンスファイル (WMSLicence.txt) 及びライセンスキー情報 (LicenceKey.txt) が保存されています。**「ライセンスの移動」**を実行しライセンスキーを入力してください。

CD(DVD)・Mail・HP からのダウンロード等で取得した場合、インストール後に**「登録番号」を作者に連絡**してください。

折り返し「ライセンスキー」を送ります。

ユーザー登録

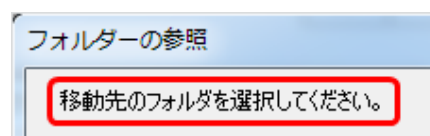
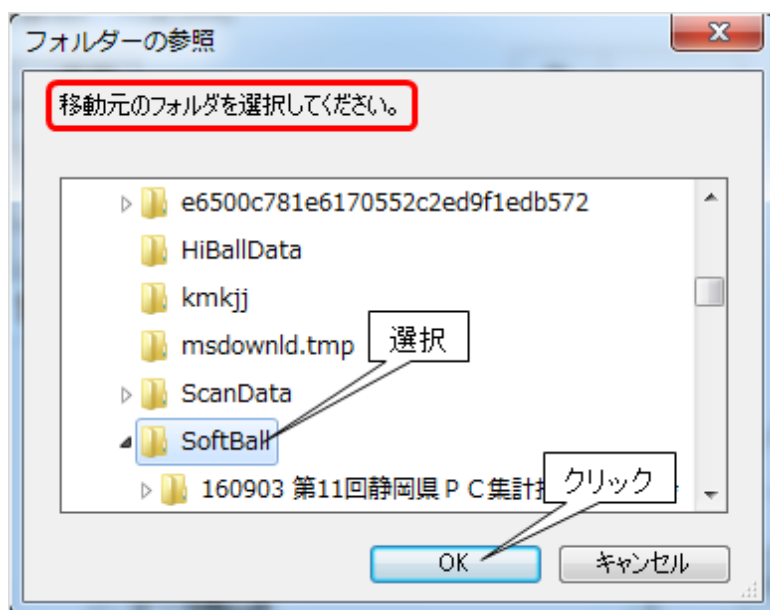
ライセンスの移動・共用

本プログラムを USB メモリ等の Read/Write 可能なメディアで作者から直接取得した場合、及び別の PC のライセンスを利用する場合、ライセンスの移動を実行します。**(移動元のライセンスは失効します。)**

同一 PC 内にユーザー登録済のライセンスが存在する場合は、ライセンスの共用を実行することによりすることにより共通使用が可能です。

ライセンスの移動

- i. **本プログラムを起動**します。
- ii. メニュー『ヘルプ』⇒『ライセンス移動』の順にクリックします。
- iii. フォルダーの参照画面から、有効なライセンスファイルが保存されたフォルダー(移動元フォルダー)を開きます。



本プログラムのライセンスを他に移動する場合は、上図のように表示されます。

- iv. ユーザー登録が未了の場合は、**バージョン情報画面**が表示されますので、ユーザー名・ライセンスキーを入力してください。

ライセンスファイルを改変(編集・上書き保存等)するとライセンスは失効します。

ライセンスの共用

- i. [本プログラムを起動](#)します。
- ii. メニュー『ヘルプ』⇒『バージョン情報』の順にクリックします。
- iii. 『共用』をクリックします。
- iv. フォルダの参照画面から、有効なライセンスファイルが保存されたフォルダ(共用元フォルダ)を開きます。(共用



元フォルダは、同一 PC 内の固定ディスク上のフォルダに限ります。)

ライセンスの取得

本プログラムを CD(DVD)・Mail・HP からのダウンロード等で取得した場合、及び追加のライセンスを希望する場合は登録番号を作者に連絡します。

MS-Outlookがインストールされている場合

- i. [本プログラムを起動](#)します。
- ii. メニュー『ヘルプ』⇒『バージョン情報』の順にクリックします。
- iii. 『MAIL』をクリックします。
- iv. ユーザー情報画面に必要事項を入力し『OK』ボタンをクリックする。

- v. MS-Outlookが起動しますので、「送信」操作を実行してください。

MS-Outlookがインストールされていない場合

- i. [本プログラムを起動](#)します。
- ii. メニュー『ヘルプ』⇒『バージョン情報』の順にクリックし、「登録番号」を控えます。
- iii. 「支部名」・「ご氏名」・「登録番号」・「連絡事項」をメール送信してください。
送信先は、インストールフォルダの「MailAddress.txt」に記載してあります。

ユーザー登録

- i. メニュー『ヘルプ』⇒『バージョン情報』の順にクリックしバージョン情報画面を表示します
- ii. ユーザー名・[ライセンスキー](#)を入力し『登録』ボタンをクリックします。

The screenshot shows a Windows-style dialog box titled "SlingShotバージョン情報" (SlingShot Version Information). It contains the following fields and labels:

- 製品名** (Product Name): SlingShot
- バージョン** (Version): Version 1.0
- ユーザー名** (User Name): 清水 秀 (Shimizu Shuu) - An annotation box labeled "ユーザー名を入力" (Enter user name) points to this field.
- 登録番号** (Registration Number): X434-V4WQ-XB2U
- ライセンス** (License): Two input fields, each containing four black dots, separated by a hyphen. An annotation box labeled "ライセンスキーを入力" (Enter license key) points to the first field.

At the bottom, there are four buttons: "登録" (Register), "共有" (Share), "ヘルプ" (Help), and "CANCEL".

第2章 SlingShot の操作

大会前の準備

「Windmill」に大会名・会場名・審判/記録/放送員名・チーム/選手名 を入力してください。

試合前の準備

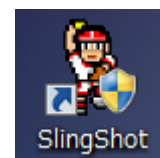
「Windmill」に試合情報・打順表 を入力してください。

「打順表」を発行しない大会の場合は、上記の作業は不要です。

「Windmill」がインストールされていない PC では、大会名等が入力済の「Windmill」データを固定ディスクにコピーしてください。

SlingShot の起動

デスクトップ上にある「SlingShot」のアイコンをダブルクリックします。(初回起動)



実行モードの選択

i :『新規』

これから開始される試合の記録を入力します。

記録ルールの設定が可能です。

ii :『サスペンデッドゲーム再開』

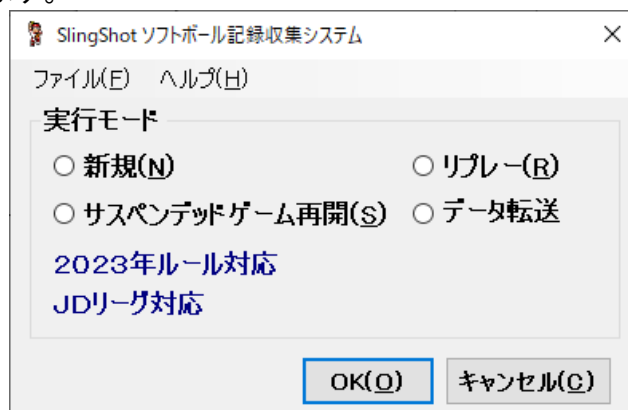
サスペンデッドゲームとして保存した記録を読み込み、記録入力を継続します。

iii :『リプレー』

本プログラムで収集したデータを基に試合を再現します。

iv :『データ転送』

本プログラムで収集した記録を「Windmill」ファイルに転送します。



「Windmill」データベースの読み込み

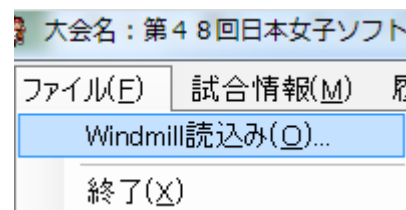
実行モード『新規』の場合、以下により自動的に読み込みます。

「Windmill」がインストールされている PC に於いては、「Windmill」データベースファイルを、インストールされていない場合は、前回実行時に最後に読み込み/保存したファイルを読み込みます。

自動読み込みできない場合は、ユーザーがファイルを選択してください。

読み込みが完了すると、画面のタイトルバーに大会名が表示されます。

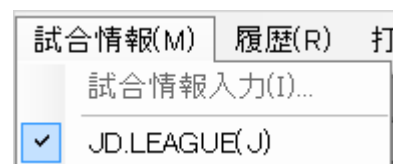
試合開始前であれば、メニュー『ファイル』⇒『Windmill 読み込み』の順にクリックし、ファイル選択画面からデータベースファイルを選択することが可能です。



タイブレーク形式の設定

タイブレークをJDリーグルール^{*1}で行う大会の場合は、『JD. LEAGUE』をチェックします。(試合開始後は設定変更できません。)

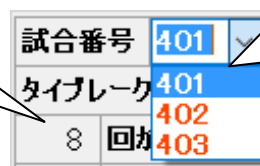
***1** : タイブレーク 2 イニング目以降を、一死二・三塁で開始します。



試合番号入力

試合番号を入力すると、「Windmill」データベースファイルに試合情報・打順表が入力されていた場合は、読み込みし画面表示します。

タイブレーク開始
イニングの表示



試合番号をリストから選択又は、試合番号を入力

(打順表の読み込みは選択可能です。)

タイブレーク開始インニングの設定

得点表示部のインニング数字をダブルクリックして設定します。
進行中のインニング以降であれば設定変更が可能です。

試合中断中は設定できません。
大会規定のインニング以降及び8回以降に設定することはできません。

先攻														一塁側	
															0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	合計	
															0
後攻														三塁側	

ダブルクリック

対戦チームの設定

先攻/後攻チームをリストから選択します。

試合情報を読み込んだ場合は操作不要です。

設定を変更すると、打順の表示は消去されます。

先攻														一塁側	
															0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	合計	
															0
後攻														三塁側	

トヨタ自動車
ビックカメラ高崎

クリックすると一塁側と三塁側のベンチが反転する

打順の入力

先攻/後攻チームの打順(位置・UN又は選手名)を入力、又は、Windmillの打順表データを読み込みます。

打順を入力した場合は、登録された全選手がリストに表示されます。Windmillの打順表データを読み込んだ場合は、当該試合のベンチ入り(先発・控え)選手のみリストに表示されます。

試合開始前にチーム名をクリックするとエラーの有無が確認できます。

後攻 SGホールディングスグループ			
打順	位置	選手名	UN
1	5	スティーブ	16
2	4	寺本 有	2
3			
4			0

クリックでエラーの有無が確認可能

試合開始と終了

試合開始

『試合開始』ボタンをクリック後、開始の再確認を行います。

試合開始時刻はシステム時計が管理します。

大会名: 第53回日本女子ソフトボールリーグ2部3部入替戦

試合開始画面

先攻 一塁側

後攻 三塁側

試合番号 401

タイブレーク 8 回から

経過 0:00

試合開始(G)

中断(X)

試合終了(E)

守備交代(S)

代打・代走(P)

TR(T)

アウト(F1)

野選/失(F10)

安打(F2)

二塁打(F3)

三塁打(F4)

本塁打(F5)

犠バント(F6)

犠飛球(F7)

四球(F11)

死球(F8)

三振(F9)

妨害(F12)

先攻 平林金属 Peachblossoms

後攻 静甲株式会社

打順 位置 選手名 UN

1 9 鹿目 真実 10

2 7 八鍬 あゆみ 19

3 3 大参 花菜 7

4 5 本間 睦 3

5 DP 米倉 綾香 2

6 2 中尾 萌 25

7 8 山崎 菜々 17

8 6 中上 みかさ 26

9 4 櫻井 円香 1

FP 1 大塚 巳那子 11

1 6 酒井 美咲 9

2 9 一岡 楓 13

3 4 川瀬 真由 10

4 DP 片山 瑞奈 19

5 2 弦田 彩加 20

6 3 山本 真優 16

7 7 大坪 真子 15

8 5 前田 亜美 24

9 8 田畑 まなみ 7

FP 1 中村 絢夏 1

Copyright © 清水 秀一 2016 - 2022

試合中断と再開

降雨等で中断する場合は『中断』ボタンをクリックします。
再開する場合は『再開』ボタンをクリックします。
中断時間はシステム時計が管理します。
中断中にプログラムを終了すると再開は不可能です。



サスペンデッドゲーム

サスペンデッドゲームとする場合は、『中断』ボタンをクリック後、メニュー『履歴』⇒『サスペンド』をクリックします。
試合停止の状況を記録したファイルを保存するファイル名 又はフォルダー名を設定します。
(サブフォルダー及びファイルが存在しないフォルダーを選択すること。)

試合終了

『試合終了』ボタンをクリック後、終了の再確認を行います。
終了時刻・試合時間はシステム時計が管理します。
試合情報/記録4号の編集を行うか決定します。
正式試合になった場合は『はい』をクリックし「試合情報」画面を表示します。
試合情報(球場名・審判員名……)が未入力の場合は入力してください。
勝/負投手等を決定してください。
自責点を入力してください。
『OK』ボタンをクリックしメイン画面に戻ります。
速報を作成・印刷するか決定します。**(記録4号の編集を実行した場合のみ。)**
「Windmill」データベースを保存するか決定します。
『はい』をクリックした場合は、ファイル名を選択します。
収集した記録を保存するか決定します。
『はい』をクリックした場合は、保存するフォルダー名 又はファイル名を設定します。
「Windmill」データベースを保存せず、記録も保存しなかった場合は、収集した記録は全て失われます。

サスペンデッドゲームの再開

試合停止時に保存したファイルを読み込み、試合再開に合わせ記録入力を継続します。

手順

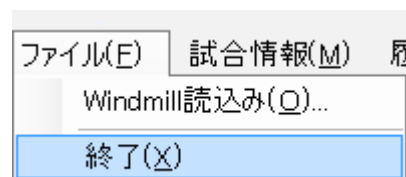
- i : 試合停止時にファイルを保存したフォルダー又はファイルを選択します。
- ii : 『再開』ボタンをクリックします。

注意

データを収集したプログラムのバージョンと、再開時のプログラムのバージョンが一致していない場合、再開できないことがあります。
試合開始時に読み込みした Windmill ファイルを、試合停止時にコピーし、試合再開時にはコピーしたファイルを読み込みます。

S l i n g S h o t の終了

試合終了後データを保存(任意)してプログラムを終了します。
以下の手順でも終了可能です。但し、**収集したデータは保存されません。**
メニュー『ファイル』⇒『終了』の順にクリックします。



第3章 記録の入力

制限事項

- 延長14回を超えるイニングは入力できません。
 - 均等回ではない時点でコールドゲームとなり、無効な記録が発生した場合でも、無効な記録の削除はしません。「Windmill」ヘデータを転送後に訂正してください。
 - 自責点・勝/負投手は記録しません。
 - 「Windmill(V2)」の、リアルタイム入力データは出力しません。
 - 1打席に複数の投手が関与した場合の与四球は、スコアリングマニュアル第3版(*1)を[作者が独自に解釈](#)し記録しています。
 - イニング途中に走者を残して投手交代が行われた場合、失点を正しく記録できない場合があります。
 - [選手・守備交代において正しく入力できない場合](#)があります。
- *1:(公財)日本ソフトボール協会発行

手順概略

記録の入力は、マウスによるボタンのクリック又は、キーボードより[ショートカットキーの操作](#)により行います。

- ① [投げ方を設定する。](#)
- ② [打ち方を設定する。](#)
- ③ [投球を入力する。](#)
- ④ [守備記録\(補殺・刺殺・失策\)を入力する。](#)
- ⑤ [打撃記録を入力する。](#)
- ⑥ [走塁記録を入力する。](#)
- ⑦ [次の打者・イニングに進む。](#)
- ⑧ ②～⑦を繰り返す。

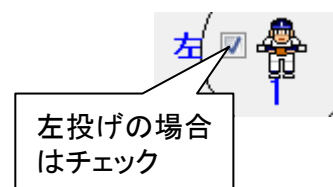
投げ方の設定

左投げの場合は、投手横に表示された『左』をチェックします。

1回表/裏・投手交代時に入力します。

打撃完了時のチェック状態を記録します。従って1打者を完了しない投手は投げ方の記録が残りません。

1度左投げで記録された投手は、『左』のチェックを解除しても、「右投げ」とは記録されません。



打ち方の設定

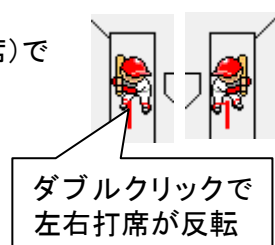
打席内の打者画像をダブルクリックすると、左右打席が反転します。

最初の打席では「Windmill」に登録された打ち方(両打ちの場合は左打席)で表示します。登録がない場合は右打席で表示します。

2打席目以降は前打席の打撃完了時の状態で表示します。

打撃完了時の打席位置を記録します。従って1打席を完了しない打者は打ち方の記録が残りません。

打撃途中に打席を移動しても「両打ち」とは記録されません。



投球の入力

投球ごとに各ボタンをクリックし入力します。

打撃完了時の投球は入力しません。

但し、打撃完了と暴投・捕逸・不正投球・ペナルティボール・ペナルティストライクが重なった場合を除きます。

『B』:ボール

左クリック:ボール



- 右クリック:ペナルティボール
『S』:ストライク
左クリック:ストライク
右クリック:ペナルティストライク
『F』:ファウルボール
ファウルフライエラー(邪飛失)の場合は、先に『失策』を入力することを推奨します。
『W』:暴投(WP)
左クリック:ボール
右クリック:ストライク(空振り)
『P』:捕逸(PB)
左クリック:ボール
右クリック:ストライク
暴投及び捕逸が四球・三振と重なった場合は四球・三振の打撃記録入力不要です。
走者の進塁はシステムでは処理しません。各走者の『進/盗』ボタンを左クリックすることにより処理してください。
『I』:不正投球(IP)
左クリック:不正投球(四球と重なった場合は四球の打撃記録入力不要です。)
右クリック:不正投球+死球(死球の打撃記録入力不要です。)
中クリック:不正投球+打撃妨害(打撃妨害の打撃記録入力不要です。妨害した選手のエラー記録入力をしてください。)

守備記録の入力

各守備位置の画像をクリックし入力します。

- 左クリック:補殺
右クリック:刺殺
中クリック:失策

失策はクリックと同時に補殺と共に記録されます。

刺殺は打者・走者のアウト記録を入力時に、補殺と共に記録されます。

補殺・刺殺は打者・走者のアウト記録入力前であれば、以下の方法で修正可能です。

- ① メニュー『履歴』⇒『守備・操作表示』とクリックし、「守備履歴」を表示します。(試合中は常時表示でよい。)
- ② 補殺・刺殺を編集します。
- ③ 『修正』ボタンをクリックします。



守備位置

守備履歴

補殺	64	クリア	修正
刺殺	3	クリア	

クリックで修正実行

入力エラーは赤色文字にて表示 *2

編集前に戻る *1

*1『修正』ボタンをクリック後は編集前に戻すことはできません。

一連のプレーで補殺に何度関与しても1度としてカウントします。
補殺に関与した選手が失策をした場合、補殺はカウントしません。

注意(*2)

同一選手の補殺を連続して入力することはできません。
最後の補殺選手を刺殺・失策の選手として入力することはできません。

打撃記録の入力

アウト

打者がアウトになった場合、補殺・刺殺を入力後に『アウト』ボタンをクリックします。

三振・犠牲打・守備妨害・不正打球でアウトの場合は、『アウト』ボタンは使用しません。

クリックする位置により、フライ(上部)/ライナー(中央部)/ゴロ(下部)を識別します。カーソルを『アウト』ボタンに合わせると、カーソル画像が夫々の記号に変化します。(3ボタンマウスの操作にのみ対応)



野手選択・失策出塁

野手選択で走者がアウトになり、打者が出塁した場合は『野選/失』ボタンを左クリックします。
走者のアウト処理を入力した後、続いて『野選/失』ボタンを左クリックしてください。中間に他の処理を入力した場合、エラーメッセージが表示され入力処理できません。

2人の走者がアウトになった場合は、打者は後に『アウト』入力された走者との入れ替わり走者として処理されます。(投手交代時の失点処理に関連)

野手選択により、打者が出塁した場合に『野選/失』ボタンを右クリックします。

無走者の場合、エラーメッセージが表示され入力処理できません。

失策で出塁した場合に『野選/失』ボタンを中クリックします。

『失策』入力に続いて『失策出塁』を入力してください。

打撃/走塁妨害・犠牲打失/野選・振り逃げで出塁した場合は、『野選/失』ボタンは使用しません。

安打・長打

『安打』～『本塁打』ボタンをクリックします。

打者の走塁はシステムで処理します。

走者の進塁は打者走者の進塁により塁を明け渡す場合のみ進塁します。

例えば、走者三塁(一・二塁が空いた状態)で二塁打が発生しても三塁走者は進塁しません。それ以上の進塁は各走者の『進/盗』ボタンを左クリックすることにより処理してください。

安打の方向を入力できます。(『安打の方向』を参照)

犠牲バント

打者がアウトになった場合は、補殺・刺殺を入力後に『犠バント』ボタンをクリックします。(併殺の場合は『打者と走者の関連プレー』を参照)

失策・野手選択等で打者が出塁した場合は、『犠バント』ボタンをクリック後、「打者は出塁しましたか？」の問いに『はい』/『いいえ』/『キャンセル』ボタンで回答します。

走者の進塁はシステムで以下のように処理します。

i : 走者が1人の場合はその走者が進塁します。

ii : フォース状態の走者は進塁します。

フォース状態の走者が進塁しなかった場合は、[打順違い](#)と同様な操作をしてください。

iii : 走者二・三塁の場合は三塁走者のみ進塁(得点/打点)します。

上記以外の走者の進塁は各走者の『進/盗』ボタンを左クリックすることにより処理します。



左クリック: 打撃妨害
右クリック: 走塁妨害
中クリック: 守備妨害
不正打球

犠牲飛球

打者がアウトになった場合は、(補殺)刺殺を入力後に『犠飛球』ボタンをクリックします。(併殺の場合は[「打者と走者の関連プレー」](#)を参照)

失策等で打者が出塁した場合は、『犠飛球』ボタンをクリック後、「打者は出塁しましたか？」の問いに『はい』/『いいえ』/『キャンセル』ボタンで回答します。

先頭の走者が進塁(得点/打点)します。それ以外の走者の進塁は各走者の『進/盗』ボタンを左クリックすることにより処理します。

四球

『四球』ボタンを左クリックします。

故意四球の場合は、『四球』ボタンを右クリックし「故意四球ですか？」の問いに『はい』/『いいえ』ボタンで回答します。

暴投・捕逸・不正投球と四球が重なった場合は、四球の処理は不要です。

第4ボールがペナルティボールの場合は『四球』ボタンを使用しません。

死球

『死球』ボタンをクリックします。

不正投球と死球が重なった場合は、死球の処理は不要です。

三振

打者が三振でアウトになった場合は、補殺・刺殺を入力後に『三振』ボタンをクリックします。

左クリック: 空振り三振

右クリック: 見逃し三振

中クリック: 2ストライク後のバントがファウルボール(スリーバント失敗)

振り逃げができない状況、及びスリーバント失敗の場合、補殺・刺殺の入力は不要です。(入力された補殺・刺殺は無視し、捕手に刺殺をカウントします。)

打者が出塁(振り逃げ)した場合は、『三振』ボタンをクリック後、「打者は出塁しましたか？」の問いに『はい』/『いいえ』/『キャンセル』ボタンで回答します。

暴投・捕逸と三振(振り逃げ)が重なった場合は、三振の処理は不要です。

第3ストライクがペナルティストライクの場合は『三振』ボタンを使用しません。

妨害・その他

打撃妨害

『妨害』ボタンを左クリックします。

「捕手の打撃妨害ですか？」の問いに『はい』/『いいえ』/『キャンセル』ボタンで回答します。

『はい』をクリックした場合は、捕手に失策をカウントします。

『いいえ』をクリックした場合は、妨害した選手に失策を入力してください。

不正投球と打撃妨害が重なった場合は、打撃妨害の処理は不要です。

走塁妨害

一塁に向かう打者走者に対する走塁妨害が対象です。**(走者に対する野手の走塁妨害は対象外です。)**

『妨害』ボタンを右クリックします。

「一塁手の走塁妨害ですか？」の問いに『はい』/『いいえ』/『キャンセル』ボタンで回答します。

『はい』をクリックした場合は、一塁手に失策をカウントします。

『いいえ』をクリックした場合は、妨害した選手に失策を入力してください。

守備妨害・不正打球

守備妨害は捕手に対する打者の妨害が対象です。(野手に対する走者の守備妨害は対象外です。)

『妨害』ボタンを中クリックします。

その後、

守備妨害の場合は、『はい(Y)』ボタンをクリックします。

不正打球の場合は、『いいえ(N)』ボタンをクリックします。

何れの場合も捕手に刺殺をカウントします。(刺殺の入力は不要です。)

走塁記録の入力

盗塁

盗塁で走者が進塁した場合、該当する走者の『進/盗』ボタンを右クリックします。

進塁

盗塁以外で走者が進塁した場合、該当する走者の『進/盗』ボタンを左クリックします。

三塁走者の『進/盗』ボタンを左クリックした場合、「*番打者の打点ですか？」の問いが表示される場合があります。『はい』と回答した場合は、*番打者に打点を記録します。(*番:最後に打撃を完了した打者)

失策による進塁の場合は、『進/盗』ボタンを左クリック後、失策を入力することを推奨します。



アウト

走塁死・離塁違反・打者との入替り等で走者がアウトになった場合、補殺・刺殺を入力後に該当する走者の『アウト』ボタンをクリックします。

打者・イニングを進める

『次の打者』/『次のイニング』ボタンをクリックします。

記録の訂正

試合中であれば、以下の方法で訂正可能です。

① メニュー『履歴』⇒『守備・操作表示』とクリックし、「プレー履歴」を表示します。(試合中は常時表示でよい。)

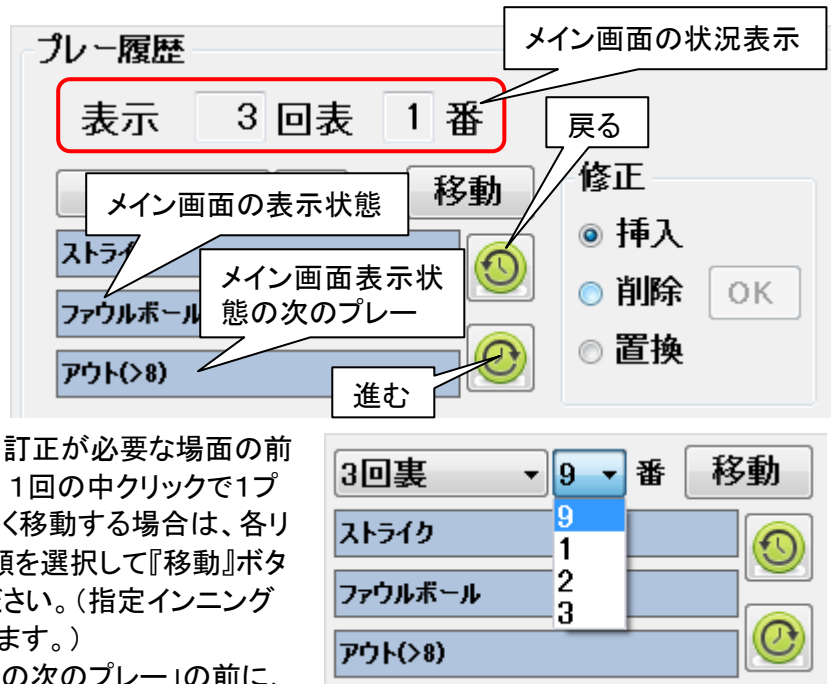
② 『戻る』又は『進む』

ボタンを中クリックし、訂正が必要な場面の前の場面を表示します。1回の中クリックで1プレー移動します。大きく移動する場合は、各リストからイニング・打順を選択して『移動』ボタンを中クリックしてください。(指定イニングの指定打者に移動します。)

③ 「メイン画面表示状態の次のプレー」の前に、プレーを挿入する場合は、『挿入』をチェックし、メイン画面から記録入力してください。

④ 「メイン画面表示状態の次のプレー」を削除する場合は、『削除』をチェックし、『OK』ボタンをクリックしてください。

⑤ 「メイン画面表示状態の次のプレー」を他のプレーに訂正する場合は、『置換』をチェック



し、メイン画面から記録入力してください。

- ⑥ 訂正後は、イニングリストから「最新」を選択し『移動』ボタンを中クリックしてください。(訂正操作実行前の状態に移動します。)

[「記録訂正事例」](#)を参照。

記録を訂正したことにより、訂正以降の記録に矛盾が生じた場合は、「メイン画面表示状態の次のプレー」を赤色で表示し、移動できなくなります。

例えば、1ヒット1エラーで打者走者が二塁進塁(安打⇒失策⇒一塁走者進塁の順で記録入力)を、二塁打に訂正(安打を二塁打に置換)すると、一塁走者が不在となるので「一塁走者進塁」の記録は矛盾することになります。(矛盾した記録を自動的に訂正することはできません。手動での訂正処理が必要です。)

「試合開始」時の状態を訂正(先発選手の変更)することはできません。打順表を十分に確認して「試合開始」をクリックしてください。

タイブレークの走者

予め決めたタイブレーク開始イニングに入ると、システムでタイブレークの走者を二塁に入れます。

オフィシャルルール(5. 6)では、タイブレークの二塁走者は「前の回の最後に打撃を完了した者」となっていますが、本システムでは「イニング先頭打者の前の打順の者」として処理しています。

表示と違う走者を入れる場合は、[打順違い](#)と同様の操作をしてください。

テンポラリーランナー

テンポラリーランナー (TR)

テンポラリーランナーが使用可能な状況で『TR1』/『TR2』ボタンが有効になります。

『TR1』/『TR2』ボタンをクリックすることにより走者を入れ替えてください。

左クリック: 捕手のテンポラリーランナーが投手に該当する場合でもそのまま入れ替えます。

右クリック: 捕手のテンポラリーランナーが投手に該当する場合は次の選手を入れ替えます。

捕手・投手両方が走者の場合、『TR1』ボタンのクリックで先の(ホームに近い)走者を、『TR2』ボタンのクリックで後の走者を入れ替えます。(同時に入れ替える場合は2度の操作が必要です。)

『TR1』/『TR2』ボタンで処理できない場合は[打順違い](#)と同様の操作をしてください。

打順違い等の処理

打順違い等が発生し、システムで表示される打者・走者と、実際の打者・走者が不一致となった場合は、以下の手順で修正してください。

i : メニュー『打者・走者』⇒『設定』とクリックし「打者・走者設定」画面を表示します。

ii : 表示された打者・走者の**打順**を実際の打者・走者の**打順**に修正します。

iii : 『OK』ボタンをクリックします。

修正後の打順の整合性はシステムでチェックしません。十分に注意を払って入力してください。

打者	4	一塁走者	3
二塁走者		三塁走者	1

打順を選択してください

OK キャンセル

打者と走者の関連プレー

打撃結果、走者がアウトになった場合は、実際のプレー順に関係なく、「先の走者の記録」⇒「後の走者の記録」⇒「打者の記録」の順に入力してください。但し、一死で犠牲打が併殺となった場合は、「犠牲打の記録」⇒『次の打者』クリック⇒「走者のアウト記録」の順に入力してください。

走者が進塁した場合は、「打者の記録」⇒「先の走者の記録」⇒「後の走者の記録」の順に入力してください。

走者がアウトと進塁の両方の場合は、「アウトの走者の記録」⇒「打者の記録」⇒「先の走者の記録」⇒「後の走者の記録」の順で入力してください。

交代

交代(選手・守備・代打・代走)は以下の手順で行います。
複数の選手を一括して交代することが可能です。

- i : 打順表の該当選手欄(位置/UN又は選手名)を修正します。
修正箇所の背景色が赤色に変化し、以後の記録入力が不可能になります。

- ii : 『守備交代』/『代打・代走』ボタンをクリックします。
エラー(選手の過不足/重複・守備位置の重複等)が無ければ交代完了です。

修正箇所の背景色が元に戻り、記録入力が可能になります。

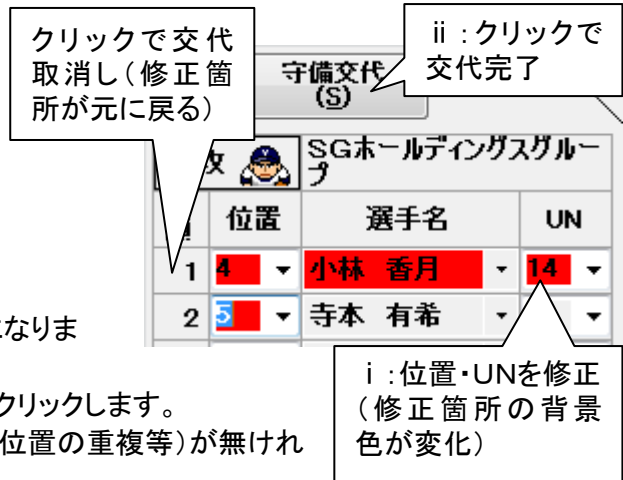
選手名・UNを右クリックした場合、その打順の先発選手に代わります。DPの打順で、選手名・UNを中クリックした場合、先発FPの選手がDPの打順に入ります。(3ボタンモードのみ有効です。)

攻撃中は打者・走者・FPの選手のみ交代入力が可能です。

攻撃中に代打・代走を使い攻守交代になった場合、代打・代走選手の守備位置を決めて『守備交代』ボタンをクリックするまで記録入力はできません。(H/Rの背景色が赤色になります。)

交代入力の途中(『守備交代』/『代打・代走』ボタンのクリック前)で取消す場合は、該当選手欄左端の打順数字をクリックしてください。修正箇所が元に戻ります。

複数選手の交代入力を一括して取消す場合は、打順表上部の「打順」をクリックしてください。



DP・FPが兼務状態から、兼務解除して選手交代する場合は、[「DP・FPが兼務状態から兼務解除しての交代」](#)を参照してください。

リプレイメントプレーヤー (RP)

正規の選手交代と同様に処理します。

テンポラリーランナー (TR) の代走

正規の選手交代と同様に処理します。

1 打席に複数の投手が与四球に関与した場合

- 1打席中に **1回の投手交代(*1)**が行われた場合。
交代時のボールカウントが、2-0、2-1、3-0、3-1、3-2 の場合は、前任投手に与四球を記録する。
- 1打席中に **複数回の投手交代(*1)**が行われた場合。
ストライクの数に関係なく、最もボールを多く投じた投手に与四球を記録する。ただし、ボールの数が同じ場合は、最後に投球した投手に与四球を記録する。(同一投手が複数回登板した場合は、カウントを合算する。)
- 故意四球の場合。
故意四球が宣言されたときの投手に与四球を記録する。

1打席中に投球しなかった(走者の離塁違反により投球を取消された場合を含む)投手は、与四球に関与していないので除外する。(交代の回数に数えない)

*1: スコアリングマニュアルでは、i・iiの適用区分は、関与した投手の人数で区分している

が、本システムでは交代の回数で区分する。

例えば、A投手⇒B投手⇒A投手と交代した場合、関与した投手は2人であるが、複数回の投手交代が行われているので、ii.を適用する。

試合情報・記録4号の編集

メニュー『試合情報』⇒『試合情報入力』とクリックし試合情報編集画面を表示します。

試合番号が入力されていない状態では試合情報編集画面を表示できません。

試合情報の編集は、記録訂正操作の影響は受けません。

試合終了前には記録4号を編集できません。

試合情報の編集

時間制限のある試合は、**試合開始前**に『時間制限』を設定してください。(5分単位で180分まで)・・・残り時間を表示します。(中断時間を除く)

時間制限がない場合は「0」に設定してください。・・・経過時間を表示します。(中断時間を除く)

リプレーモードでは経過/残り時間は表示されません。

記録4号の編集

通算勝敗数・『戦績表』ボタンは試合形式がリーグ戦の場合のみ表示されます。
MS-Excel がインストールされていない PC では『戦績表』ボタンは表示されません。

選手を選択し『○/●』『+/-』ボタンをクリックする。

試合番号・長打・投手・捕手・安打・失策は編集できません。

勝/負投手の入力

リストから勝/負投手を選択する。(出場投手が1人の場合は選択不要)
『○/●』ボタンをクリックする。
(試合開始前・試合結果が引分けの場合、『○/●』ボタンは表示されません。)

勝/負投手を修正する場合は、正しい選手を選択し『○/●』ボタンをクリックする。
勝/負投手を削除する場合は、『○/●』ボタンを右クリックする。

自責点の入力

リストから選手を選択する。(出場投手が1人の場合は選択不要です。)
『+/-』ボタンをクリックする。

通算成績の入力

試合開始前は入力できません。

MS-Excel がインストールされた PC では、[所定の書式で作成された戦績表](#)に、以下の手順で試合結果を記入し、通算成績を読込んで表示することが可能です。

手順

- i : 『戦績表』ボタンをクリックする。
- ii : 戦績表ファイルを開く。* 1
2回目以降は前回のファイルを開きます。* 2
- iii : 戦績表のシートを確認する。
- iv : 戦績表への入力方法・試合番号の採番方法を設定する。
2回目以降は前回の設定を表示します。* 2
- v : 戦績表を上書きするか決める。
名前を付けて保存する場合は、「上書き保存しますか?」を表示中に、Excel を操作し保存してください。

* 1 : 本プログラムから開いた Excel ファイルは、Excel の操作で閉じることはできません。

* 2 : 同一データベースファイルを使用している場合に限る。

vi: 通算勝敗数が表示される。

入力順: 上段より空欄
を検索し入力します。

ホームゲーム上段: ホ
ームゲームを上段に、
ビジターゲームを下段
に記入します。(2回戦
まで対応)

試合番号順

試合番号順に上段より記入します。

大会を通じ試合番号が連番であること。

例えば、参加チーム数がNチームで試合番号が1番からの連番の場合

試合番号 1番～ $N * (N - 1) / 2$ 番を最上段に記入

試合番号 $N * (N - 1) / 2 + 1$ 番～ $N * (N - 1)$ 番を2段目に記入

試合番号が1番から採番されていない場合、「試合番号の開始」入力欄に開始番号を入力する。

試合番号の開始

101

試合番号が
101～156
の場合

戦評の入力

『戦評タイトル』は全角40文字(半角80文字)以内で入力してください。改行はできません。

『戦評内容』は全角250文字(半角500文字)以内で入力してください。【Enter】で改行します。

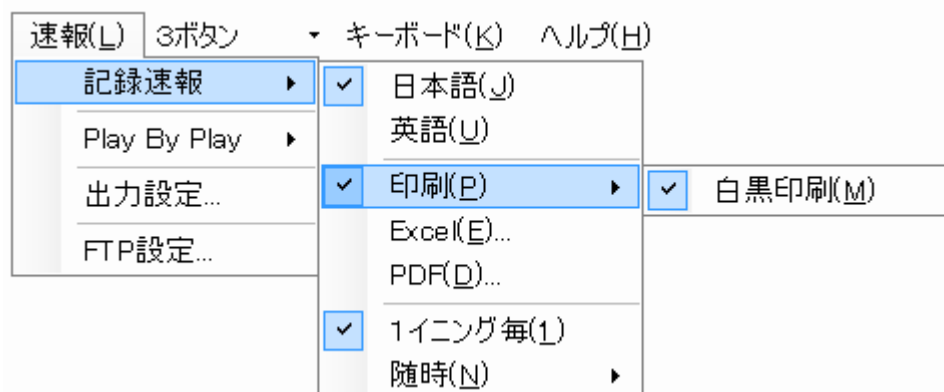
『特記事項』は全角95文字(半角190文字)以内で入力してください。【Enter】で改行します。
文字数制限を超過した部分は無効となり、入力文字の全体が赤色に変化します。

(『特記事項』はWindmill Ver2 以降のデータベースファイルを使用する場合のみ入力が可能です。)

記録速報・Play By Playの作成

試合進行中にチーム/個人記録・試合経過・Play By Play(試合経過のテキスト表示)を、定期的に(又は随時)作成することができます。(試合経過は、記録速報の日本語版に付属して作成されます。英語版では作成されません。)

システムの制限により**正しい記録が出力されない場合があります。発行(配布)前に内容を確認してください。**



出力言語の設定

メニュー『速報』⇒『記録速報』/『Play By Play』をクリックし、『日本語』又は『英語』を選択します。

複数選択も可能です。

Windmill Ver.1のファイルを読み込んだ場合は、『英語』は選択できません。

出力先の設定

メニュー『速報』⇒『記録速報』/『Play By Play』をクリックし、『印刷』・『Excel』又は『PDF』を選択します。(複数選択も可能)『Excel』又は『PDF』を選択した場合は、続いてファイルを保存するフォルダーを選択します。Excel ファイルと PDF ファイルのフォルダーは共通で、後に設定したフォルダーに保存されます。『記録速報』・『日本語』・『印刷』出力ではカラーモードの指定が可能です。モノクロプリンタをご利用の場合は、『白黒印刷』に設定することを推奨します。

記録速報のファイル名

1イニング毎に作成した場合は、「記

録速報 * N_n 回※.xls(.pdf)」です。(* : 日本語版は「J」、英語版は「E」/N: 試合番号/n: イニング/※: 「表」「裏」ただし、試合終了時はイニングの表示はありません。)

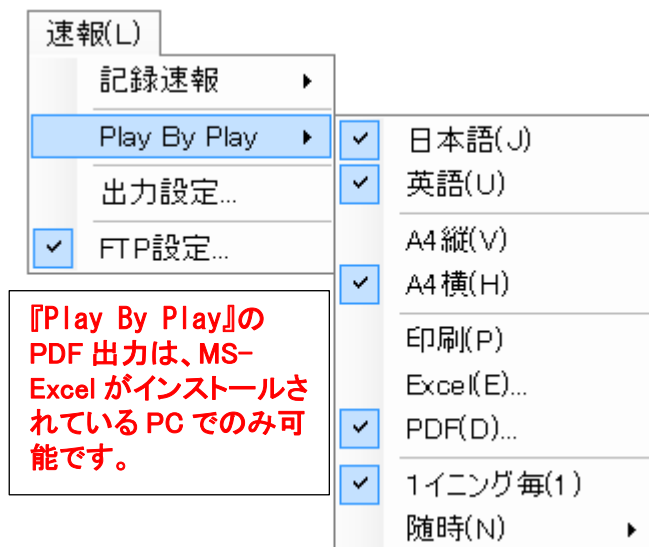
随時に作成した場合は、「記録速報 * N_nnn.xls(.pdf)」です。(* : 日本語版は「J」、英語版は「E」/N: 試合番号/nnn: 作成番号)

Play By Play のファイル名

1イニング毎に作成した場合は、「PlayByPlay * N_n 回※.xls(.pdf)」です。(* : 日本語版は「J」、英語版は「E」/N: 試合番号/n: イニング/※: 「表」「裏」ただし、試合終了時はイニングの表示はありません。)

随時に作成した場合は、「PlayByPlay * N_nnn.xls(.pdf)」です。(* : 日本語版は「J」、英語版は「E」/N: 試合番号/nnn: 作成番号)

『印刷』メニューは、Excel ファイル(.xls) 又は、PDF ファイル(.pdf)の印刷設定がされている場合のみ有効です。



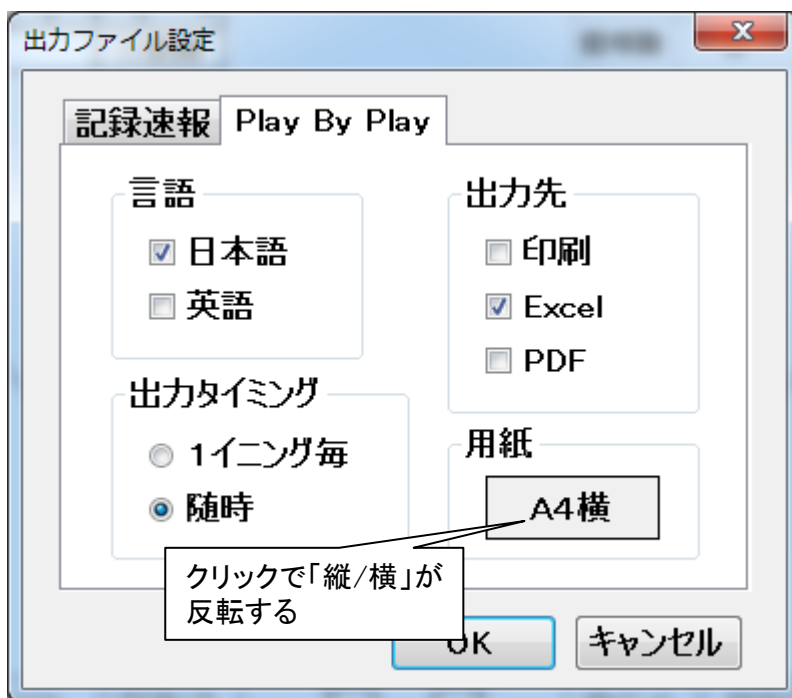
出力タイミングの設定

メニュー『速報』⇒『記録速報』/
『Play By Play』をクリックし、
『1イニング毎』又は『随時』
を選択します。
『1イニング毎』を選択した場合は、
攻守交代で『次のイニング』ボタンを
クリックした時点で作成します。
(試合終了時にも作成します。)
『随時』を選択した場合は、
『作成』をクリックした時点で作成
します。

出力用紙の設定

メニュー『速報』⇒『Play By
Play』をクリックし、『A4縦』又
は『A4横』を選択します。
Play By Play 作成のみ設定可能です。

試合中は設定変更できません。試合開始前に選択してください。



印刷・PDFファイル出力時の留意事項

MS-Excel の特性上、Excel 画面の表示と、印刷出力及びPDF出力の結果が違う場合があります。出力結果を確認して使用してください。

記録速報・Play By Play の出力言語等の設定

一度に複数の設定を切替える場合は、メニュー『速報』⇒『出力設定』をクリックし、出力ファイル設定画面から設定変更を実行してください。

試合経過・結果等のホームページ更新

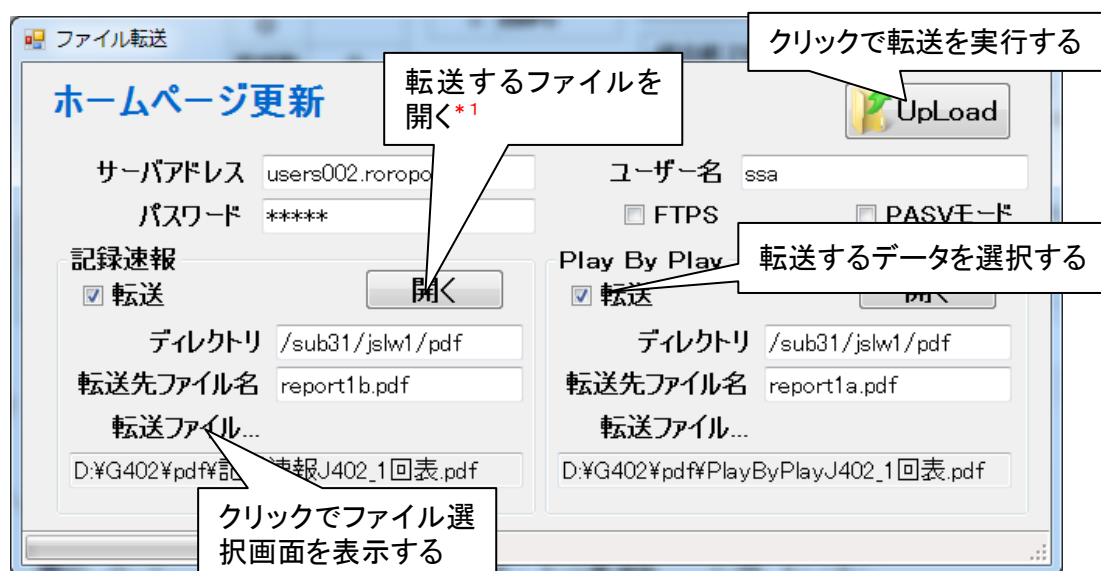
インターネットに接続されていて、ホームページ管理の権限を所有していれば、打順表・記録速報・Play By Play 等のデータを随時ホームページに掲載・更新することができます。

データ転送の設定

メニュー『速報』⇒『FTP 設定』をクリックし、ファイル転送画面を表示します。

各設定項目はホームページ管理者の指示に従ってください。





***1:**『開く』ボタンで転送ファイルを開いた場合は、ファイルを閉じなければ次の操作はできません。

注意

サーバ側に同一ファイルが存在する場合は上書きします。
バイナリモードで転送します。

今回記録・新記録編集用データファイル

試合終了後に収集した記録を保存すると、新記録編集用データファイル「イニング連続記録nnn.xls」(nnn: 試合番号)が作成されます。
本プログラムのインストールフォルダー下のサブフォルダー「¥AccFiles」内の「連続記録抽出.xlsm」を使用して、同一大会の全試合のデータを読み込むことにより、1イニング最多記録(打点・得点・本塁打・三塁打・二塁打・安打・盗塁)及び最多連続記録(個人安打・チーム安打・個人奪三振)の抽出が可能です。
使用方法は、同ファイル内の「説明」シートをお読みください。

守備位置別記録データファイル

試合終了後に収集した記録を保存すると、守備位置別記録集計用データファイル「守備位置別記録_***nnn.xls」(***: チーム名/nnn: 試合番号)が作成されます。
本プログラムのインストールフォルダー下のサブフォルダー「¥AccFiles」内の「守備位置別記録集計.xlsm」を使用して、同一大会の全試合のデータを読み込むことにより、試合に出場した全選手の、守備位置別打撃守備記録の集計が可能です。
大会のベストナイン選出等にご利用ください。
使用方法は、同ファイル内の「説明」シートをお読みください。

第4章 リプレー

試合終了後に、本プログラムで収集したデータを基に試合を再現します。
再現途中に、記録の訂正が可能です。

注意

データを収集したプログラムのバージョンと、リプレー時のプログラムのバージョンが一致していない場合、リプレーできないことがあります。
試合終了後に入力した試合情報・記録4号(戦評等)・自責点は再現できません。

手順

- i : [試合終了](#)時に記録を保存したフォルダー 又は Zip ファイルを選択します。
- ii : 『試合開始』ボタンをクリックします。
- iii : 以下[「記録の訂正」](#)と同様の操作をします。

第5章 データの転送

本プログラムで作成した記録ファイル(Excelファイル)データを「Windmill」データベースに転送します。

手順

- i : 転送先の「Windmill」データベースファイルを選択します。
- ii : 転送元の記録ファイル(Excelファイル/Zipファイル)を選択します。
記録ファイル内の大会名と転送先の大会名が一致していることを確認してください。

第6章 ショートカットキー操作

本プログラムは、マウス操作に代えて(と併用して)キーボードからショートカットキーを打鍵することにより、記録入力することが可能です。

試合中の画面モード

記録入力モード

試合経過を入力するモードで、カーソルは右図で表示されます。
記録入力に関するショートカットキー全てが使用可能です。



打順表修正（交代入力）モード

選手・守備交代を入力するモードで、カーソルは右図で表示されます。
一部を除き記録入力に関するショートカットキーは使用できません。



両モードのカーソル画像は、本プログラムのインストールフォルダー下のサブフォルダー「¥AppData」に以下のファイル名で保存されています。

記録入力モード: Cursor_Game.cur

打順表修正モード: Cursor_order.cur

ユーザーの好みに合わせ編集が可能です。

モードの切替え

	マウス操作	キーボード操作
記録入力 ↓ 打順表修正	打順表の修正箇所を選択する。	「Shift」又は「Ctrl」キー＋「Fn」キー (「Shift」は先攻、「Ctrl」は後攻を、「n」 は打順を表す。)
打順表修正 ↓ 記録入力	打順表内の「先攻」又は「後攻」文字を クリックする。 記録入力に関するボタンをクリックする。	「Ctrl」キー＋「¥」キー

ショートカットキー一覧表（記録入力）

モード	項目	キー ^{*1}	修飾子キー			
			なし	Shift ^{*2}	Ctrl ^{*2}	Alt ^{*3}
記録入力	試合関係	G	－	－	－	試合開始 ^{*4}
		X	－	－	－	中断・再開 ^{*4}
		E	－	－	－	試合終了 ^{*4}
		N	次の打者 次のイニング	－	－	－
		,	－	－	1プレー戻る	－
		.	－	－	1プレー進む	－
	投球関係	B	ボール	ペナルティボール	－	－
		S	ストライク	ペナルティ ストライク	－	－
		F	ファウルボール	－	－	－
		W	暴投 ボール	暴投 ストライク	－	－
		I	不正投球	不正投球 ＋死球	不正投球 ＋打撃妨害	－
		P	捕逸 ボール	捕逸 ストライク	－	代打・代走 ^{*4}
	守備	1～9	補殺	刺殺	失策	－
	打撃関係（その他）	F1	アウト ^{*5}	先攻打順表n番 打者にカーソルを 移動 （打順表修正モードに遷移）	後攻打順表n 番打者にカー ソルを移動 （打順表修正 モードに遷移）	－
		F2	安打 ^{*5}			－
		F3	二塁打 ^{*5}			－
		F4	三塁打 ^{*5}			－
		F5	本塁打 ^{*5}			－
		F6	犠牲バント ^{*5}			－
		F7	犠牲飛球 ^{*5}			－
		F8	死球 ^{*5}			－
		F9	空振り三振	見逃し三振	3バント失敗	－
		F10	野手選択出塁 ^{*6}	野手選択出塁	失策出塁	－
		F11	四球	故意四球	－	－
		F12	打撃妨害	走塁妨害	守備妨害 不正打球	－
	走塁関係	Z	一塁走者 アウト	－	－	－
		A	二塁走者 アウト	－	－	－
		Q	三塁走者 アウト	－	－	－
		L	一塁走者進塁	一塁走者盗塁	－	－
		K	二塁走者進塁	二塁走者盗塁	－	－
		J	三塁走者進塁	三塁走者盗塁	－	－
	交代	S	－	－	－	守備交代 ^{*4}
		P	－	－	－	代打・代走 ^{*4}
		T	テンポラリーラン ナー	テンポラリーラン	－	－
		C	ナー	ナー ^{*7}	－	－

* 1 : テンキーからの入力は無効

* 2 : 他の修飾子キーと複合操作は無効

* 3 : 他の修飾子キーに優先

* 4 : 打順表修正モードでも操作可能

* 5 : 設定ファイルの編集により変更可能

設定ファイルは、「FunctionCode.xls」のファイル名で、本プログラムのインストールフォルダー下のサブフォルダー「¥AppData」に保存されています。

* 6 : 打者に代わり走者がアウトになった場合。

* 7 : 投手をテンポラリーランナーにしない。

ショートカットキー一覧表（打順表修正）

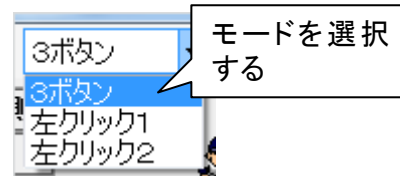
モード	項目	キー ^{*1}	修飾子キー			
			なし	Shift ^{*2}	Ctrl ^{*2}	Alt
打順表修正	修正操作	¥	－	－	記録入力モードに遷移	－
		^	－	－	打順表修正の取消し （チーム全体）	－
		－	－	－	打順表修正の取消し （カーソル行）	－

^{*1}：テンキーからの入力は無効

^{*2}：他の修飾子キーと複合操作は無効

第7章 タッチペン等での操作

タブレット型PCにおいて、右・中クリックが困難な場合は、以下の設定で使用してください。



3ボタンモード（デフォルト）

3ボタンマウスの各ボタンで、左・右・中クリックを操作します。

左クリック1モード（キーボード併用）

Shift キー + （左）クリックで、右クリックの動作になります。

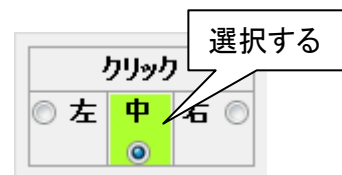
Ctrl キー + （左）クリックで、中クリックの動作になります。

左クリック2モード

事前に、左・中・右を設定し、（左）クリックすることにより、設定した動作になります。

左・中・右クリックを使いわける場合にのみ有効です。

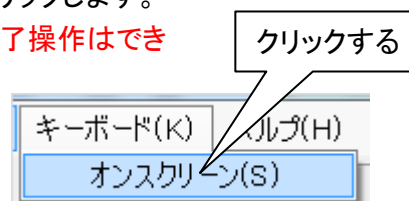
操作後は「左」にリセットされます。



オンスクリーンキーボードの起動

メニュー『キーボード』⇒『オンスクリーン』の順にクリックします。

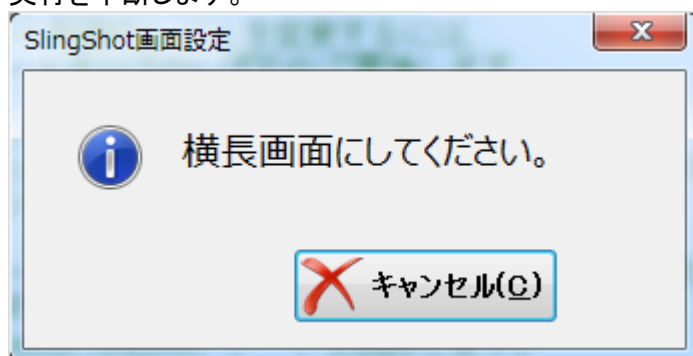
本プログラムからはオンスクリーンキーボードの終了操作はできません。



第8章 タブレット型PCの画面設定

小型のタブレット型PCにおいては**縦長画面の状態では使用できません。**

縦長画面の状態では本プログラムを起動した場合は、下図のメッセージを表示してプログラムの実行を中断します。



『キャンセル』ボタンをクリックするとプログラムを終了します。

以下の方法で横長画面に切換えてください。

- i. 画面の回転ロックが「オフ」の場合
PCの姿勢を変え横長画面にする。
- ii. 画面の回転ロックが「オン」の場合
「Windows の設定」・「システム」・「ディスプレイ」より設定変更する。

本プログラムが、画面の状態が横長に変化したこと検知して、プログラムを続行します。

本プログラム実行中は、画面の回転ロックを「オン」にします。(PCの姿勢が変化しても画面が回転しません。)

画面サイズが**7インチ未満**の場合は、正常に表示されない場合があります。

第9章 その他

記録訂正事例

状況

1回表の先頭打者が、2球目を左翼線に安打、左翼手の失策で二塁に進塁した。(1ヒット1エラー)

左翼手の失策を取消し、打者の記録を単打から二塁打に訂正する。

(試合は3回表一死まで進行中)

No.	1	2	3
8	7E ↑ 7		(2) B
5	6		◇1-4

記録訂正



訂正前の入力

- i. ストライク
- ii. 安打
- iii. 左翼手失策
- iv. 一塁走者進塁
- v. 「次の打者」

訂正前の操作履歴表示

表示

3 回表

2 番

▼

▼

番

移動

ファウルボール

犠牲バント(1>4)

修正

☒ 挿入

☐ 削除

☐ 置換

OK

操作①

リストより 1回表・1番 を選択後、「移動」ボタンを中クリックして、1回表先頭打者まで戻る。

表示

3 回表

2 番

1回表 ▼

1 ▼

番

移動

1

2

3

4

ファウルボール

犠牲バント(1>4)

修正

☒ 挿入

☐ 削除

☐ 置換

OK

表示

1 回表

1 番

▼

▼

番

移動

試合開始

ストライク

修正

☒ 挿入

☐ 削除

☐ 置換

OK

操作②

「進む」ボタンを中クリックして(事例では1回)「安打」の前まで進む。

表示	1	回表	1	番	移動	修正
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="radio"/> 挿入 <input type="radio"/> 削除 <input type="radio"/> 置換
試合開始						<input type="button" value="OK"/>
ストライク						
安打						

操作③

安打の記録を二塁打に訂正する。

「置換」をチェック後、メイン画面より二塁打を入力する。

表示	1	回表	1	番	移動	修正
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> 挿入 <input type="radio"/> 削除 <input checked="" type="radio"/> 置換
ストライク						<input type="button" value="OK"/>
二塁打						
失策(>7E)						

操作④

左翼手の失策記録を削除する。

「削除」をチェック後、「OK」ボタンをクリックする。

表示	1	回表	1	番	移動	修正
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> 挿入 <input checked="" type="radio"/> 削除 <input type="radio"/> 置換
ストライク						<input type="button" value="OK"/>
二塁打						
一塁進塁						

一旦削除した記録は復元できません。

単打を二塁打に訂正したことにより、一塁に走者が不在となるので、次の「一塁走者進塁」は操作不可能となる。(赤色表示となる。)

操作⑤

一塁走者の進塁記録を削除する。

「削除」をチェック後、「OK」ボタンをクリックする。

表示	1	回表	1	番	移動	修正
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> 挿入 <input checked="" type="radio"/> 削除 <input type="radio"/> 置換
ストライク						<input type="button" value="OK"/>
二塁打						
次の打者						

操作⑥

記録入力状態(3回表一死)に移動する。

リストより 最新 を選択後、「移動」ボタンを中クリックする。

安打の方向

Play By Play を作成するに当り、安打（長打を含む）の方向が必要な場合は、以下の方法により情報を追加することができます。

操作①

『安打』～『本塁打』を左クリックする。(通常の記録入力)

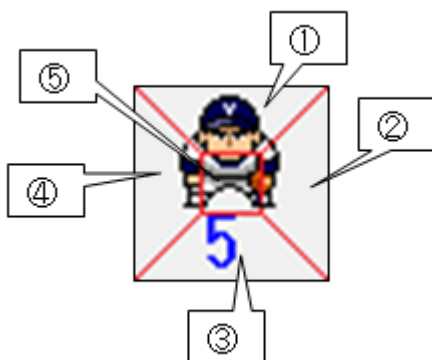
操作②

操作①に続いて野手画像にカーソルを合わせると、カーソル形状が打球方向を示す『⇒』形状に変化します。

打球の飛んだ方向の、野手画像を左クリックする。(安打の方向情報)

野手画像のクリック位置により、表現が変わります。

三塁手の例



日本語の場合

- ① 三塁越え
- ② 三遊間
- ③ 三塁前
- ④ 三塁線
- ⑤ 三塁強襲

英語の場合

- ① LF
- ② LF
- ③ 3B
- ④ through the 3B side
- ⑤ 3B

DP・FPが兼務状態から兼務解除しての交代

DPがFP以外の守備を兼務した状態で、兼務を解除しFPが代打（代走）の場合以下の手順で操作してください。

- i : 「OP」をDPが兼務していた守備位置に変える。
- ii : DPの打順の守備位置を「H(R)」に変える。
- iii : DPの打順のUN(選手名)をFPの選手のUN(選手名)に変える。
- iv : FP欄の守備位置・UN(選手名)を消す。
- v : 『代打・代走』ボタンをクリックする。

i ~ ivは順不同

上記操作の結果、正式記録と下記の相違が発生します。

(Windmillにデータ転送後、記録を修正してください。)

補	刺	失	左	位1	位2	位3	位E	選手名	UN	打席数	打
0	0	0		8	OP	3	8	和田 美樹	10	4	
0	FP	0		*1				辻井 晴名	1	3	
4	2	0		4				松本 風香	15	3	
0	0	0		DP	3	DP		轟 優花	26	2	
2	0	0		1	H	1		三木 綾菜	39	1	
0	1	0		7				荻野みなみ	16	3	
2	3	0		3	8	3		園田 果菜	21	3	
2	0	0		5				鈴木 華	8	3	

*1 : 現実には守備に就いたか否かに関わらず「守備に就いた」として記録します。

*2 : 兼務解除を示す「DP」を記録しません。

DPがFPの守備を兼務した状態で、兼務を解除し新しい選手が守備に就く場合

以下の手順で操作してください。

- i : FP欄に新しい選手の守備位置・UN(選手名)を入力する。
- ii : DPの打順の守備位置を「DP」に変える。
- iii : 『守備交代』ボタンをクリックする。

FPが打撃を兼務した状態で、兼務を解除し新しい選手が代打（代走）の場合

以下の手順で操作してください。

- i : FP欄に兼務していた選手の守備位置・UN(選手名)を入力する。
- ii : DPの打順の守備位置を「H(R)」に変える。
- iii : DPの打順に新しい選手の守備位置・UN(選手名)を入力する。
- iv : 『代打・代走』ボタンをクリックする。

リプレー・サスペンデッドゲーム再開時の記録集計

リプレー・再開する場合は、記録データを入力した際の、記録集計ルールが適用されません。

インストールされた記録集計ルールより新しいルールで作成されたデータでは、リプレー・再開できません。プログラムを最新版に更新してください。

記録集計ルールの改訂履歴

改訂年	改訂内容	対応バージョン
2020 年	故意四球の投球数 先発投手の扱い	2.1.5.0
JD. LEAGUE	タイブレーク走者	2.3.0.0
2023 年	テンポラリーランナー	2.4.0.0
2024 年	ペナルティボール・ストライクの投球数	2.4.3.0

出場試合

「Windmill」の「出場試合」データ欄は、連続試合出場（＊１）に該当する場合は「１」、該当しない場合は「０」と記録します。

* 1: 公認野球規則 9.23(C)に準拠

戦績表の書式

戦績表は以下の仕様にて作成してください。

戦績表仕様

	C	C	C	
	なゆたクラブ	駿府クラブ	伊豆クラブ	A
なゆたクラブ 浜松市	☆	○ ● △	○ ● △	B
駿府クラブ 静岡市		☆	○ ● △	B
伊豆クラブ 沼津市			☆	B

Cは4列以上で一定であること

A・Bの行数は同一であること

列は結合されていること
Windmillの登録チーム名と一致していること

全セルが結合されていること
「☆」が入力されていること

1列目: 勝敗(○・●・△)
2列目: 得点
3列目: 「一」
4列目: 得点
試合未消化の場合2・4列目は空欄であること

プログラムから入力しません
該当セルを参照表示するように設定すること

初回起動について

「Windmill」がデフォルトのフォルダー（C:\windmill2）以外にインストールされている（インストールフォルダーが判らない場合を含む）PC に於いては、初回のみ「Windmill」実行中に「SlingShot」を起動してください。